UMA ADAPTAÇÃO DE PERCY JACKSON PARA TORMENTA 20

FEITO POR: OLIVE (@catcatolivecat)

INTRODUÇÃO

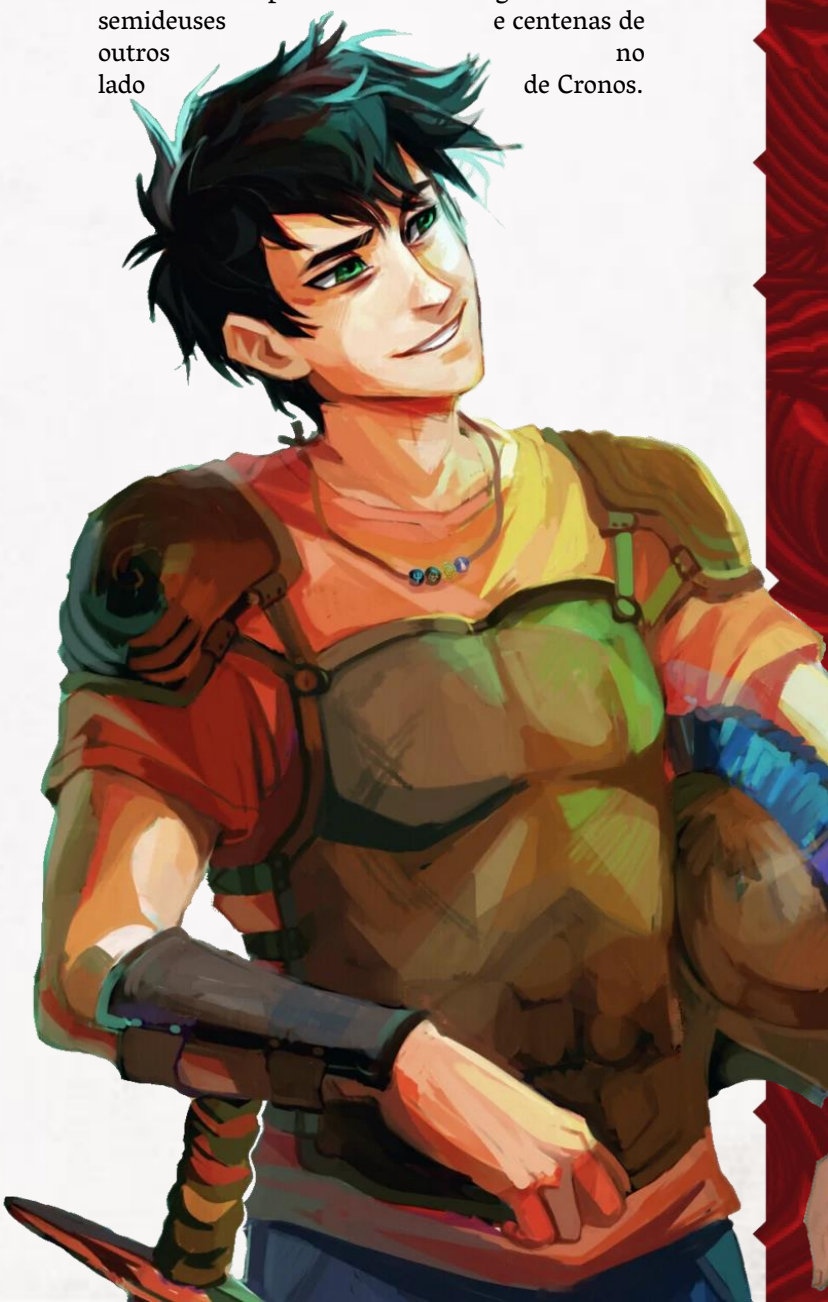
O MUNDO DE RIANDOVERSE

Rick Riordan é um escritor fantástico que construiu um mundo mítico cheio de deuses e monstros, dentro desse mundo muitos eventos ocorreram, eventos que espelharam os principais eventos que aconteceram nos Estados Unidos, como por exemplo. Alguns eventos importantes que vale a pena notar que podem vir para ajudá-lo:

Guerra Civil de Semideuses: Durante a Guerra Civil Americana de 1861-1865, muitos filhos de Ares e Atena foram supostamente lutaram entre si, outra Guerra Civil irrompeu no Acampamento Meio-Sangue em 1864. Lutas nas matas do Acampamento Meio-Sangue, de um lado pensado para representar os sindicatos, os gregos, foram lutando contra os romanos, que se pensava representar os confederados. Devido a esta guerra que durou três dias que causou imensa quantidade de morte de semideuses, os deuses decidiram separar os semideuses para os dois lados do país, os gregos, que se supunha ter venceu, ficou no Acampamento Meio-Sangue, enquanto os romanos, foram transferidos para a costa oeste do país, Califórnia, formou seu próprio Acampamento Júpiter.

Segunda Guerra Mundial: A infame guerra do mundo de 1939-1945, travada entre os filhos de Zeus e filhos de Poseidon do lado dos Aliados, contra filhos de Hades do lado dos nazistas da Alemanha, terminou depois que os Estados Unidos da América bombardearam Nagasaki e Hiroshima. É depois disso que o Pacto dos Três Grandes é formado. Presume-se que o pacto dos Três Grandes seja apenas um Juramento grego entre os Três Grandes deuses, Zeus, Poseidon e Hades, vendo que seus filhos são muito poderosos, que seria muito perigoso, e assim o juramento é feito para evitar mais desastres e guerras como a Segunda Guerra Mundial, também tomadas para evitar descendentes poderosos o suficiente para derrubá-los. Principalmente o pacto é feito para evitar A Primeira Grande Profecia que um filho dos três derrubariam ou preservariam os deuses.

A segunda guerra dos titãs: A Segunda Guerra dos Titãs como profetizada na Primeira Grande Profecia, começou oficialmente em 21 de dezembro de 2007 na ascensão do Monte Orthys no Monte Tamalpais em São Francisco, onde a batalha entre Artemis e os heróis gregos contra Atlas com seu bando de monstros e 3 exército aconteceu. Muitas outras batalhas aconteceram durante a duração, como a Batalha do Labirinto, Cerco de Atlântida e Batalha contra Typhon aconteceram. Acabou oficialmente em agosto 18 de 2009 com a Batalha de Manhattan e a Batalha do Monte Orthys. Resultando em Olímpo vitórioso com a ajuda de semideuses gregos que defendem o Monte Olimpo, e os romanos semideuses atacando o Monte Orthys. Com o fim da Segunda Guerra dos Titãs, a Primeira Grande profecia foi cumprida, os deuses agora precisam reconhecer cada filho que eles têm. A vítima no lado do Acampamento Meio-Sangue é de 16 semideuses e centenas de outros no lado de Cronos.



A Segunda Grande Guerra. Começou com a Grande Agitação que aconteceu durante a Segunda Guerra dos Titãs, que causou Gaia e o gigantes para acordar presumivelmente no final da Segunda Guerra dos Titãs em 2009. Os eventos da Segunda Guerra dos Gigantes incluem a libertação de Hera, libertação de Thanatos, e fechando as Portas da Morte e a Batalha Final contra os Gigantes na Grécia. A segunda Guerra Civil Semideusa aconteceu com o Acampamento Júpiter lançando um ataque contra o Acampamento Meio-Sangue.
A Segunda Guerra dos Titãs foi resolvida em 1º de agosto de 2010, a Festa de Spes, onde Gaia despertou, mas foi disperso pelos semideuses. Com o retorno da Atena Partenos, e a derrota de Gaia e seus gigantes, os olímpicos venceram, e os campos agora estão unidos novamente.

CONFIGURAÇÕES DO MUNDO

A ambientação geral do Riardanverse se dá em torno dos tempos modernos, principalmente focada nos Estados Unidos da América. Embora existam muitos locais que podem ser anotados, apenas alguns importantes serão.

Long Island, NY – Acampamento Meio-Sangue

Empire State Building, NY (600th Floor) – Monte Olimpo

Los Angeles, CA – O Submundo

Mount Talampais, CA - Monte Orthys

Brooklyn, NY - Brooklyn House, 21st Nome

Near San Francisco, CA – Acampamento Júpiter

Union Station, Indianapolis, IN- Waystation

A NEVÓA

Um lembrete na construção da campanha seria lembrar a existência da Névoa, uma força de camuflagem mágica natural que impede os mortais de ver toda a verdade e enganar seus cérebros para ver o que eles querem ver. Além disso, uma fonte de magia, onde deuses poderosos a controlam, como exemplo, temos a Hécate, deusa da magia, manipuladora da Névoa.

A MOEDA

Para simplicar, o tíbar que era a moeda padrão de tormenta, foi substituído para o dólar.

1 Tíbar é igual a 1 Dólar.
100 Doláres é o equivalente a 1 Drachma de Ouro ou a 1 Denarii Romano, moedas dos gregos e romanos, respectivamente.

CRIANDO UM PERSONAGEM DO ZERO

Para a criação de um personagem, primeiro pense na sua história. Você é uma criatura da natureza que já nasceu ambientada no mundo mitológica? Você é um semideus que descobriu durante a adolescência após ser perseguido por monstros que sentiram seu cheiro? Crie sua história e libere sua imaginação, essa adaptação dá margens enormes para histórias incríveis baseadas em missões, enredo épicos para derrotar um vilão ou um grande mal aparecendo no mundo, ou uma campanha que foca no ambiente cooperativo, mistérios do acampamento, treinamento e amizade com outros campistas.

Passo a passo para a criação: Primeiro escolha sua raça, segundamente sua sub-raça (seu deus), terceiramente sua classe e depois a sua origem.

Visite as regras opcionais e também converse com seu mestre sempre que estiver em dúvida sobre o universo, seu background ou qualquer ideia bacana que venha em mente.

RAÇAS

No mundo de Riandoverse, existe inúmeras criaturas, e algumas até vieram ser raças jogáveis para essa adaptação, cada uma trazendo características diferentes e poderes diferentes.

Semideuses são o equivalentes a humanos de tormenta, porém terão seu pai/mãe deus que lhe dão poderes e desvantagens diversas, como se fosse uma sub-classe/sub-raça.

A adaptação das raças foi pensada e feita para se ter a maior simplicidade possível para o maior entendimento de todos.

SEMIDEUS

Ser um semideus gregos ou romanos não é uma tarefa fácil, como Percy Jackson já disse: *''Olha, eu não queria ser um semideus, ser um não é tarefa fácil, você não pode realmente usar a internet, nem o telefone, e porra, você está sendo perseguido por monstros na maioria das vezes se não estiver sendo expulso da escola.'* E é realmente verdade, você vive sendo perseguido e usar tecnologia, mesmo estando no século 21, vai te fazer um farol para monstros, tendo isso em mente, torce do fundo do seu coração para não ser um.

HABILIDADES DA RAÇA

+2 em Três Atributos Diferentes. Sendo um semideus, você ainda é metade humano, e humanos são bastante flexíveis, podendo se destacar em qualquer campo.

Versátil. Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe).
Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha.

Poder Interior. Você é filho de um deus e de um humano (veja a página 8 para escolher seu Deus), um poder reside dentro de ti, mesmo sendo limitado ele concede algumas habilidades. Você também tem TDHA ou Dislexia dês da sua infância por causa de como o cérebro de um semideus é desenvolvido.

Linguagens: Você fala comum (porém com dificuldades de leitura) e grego antigo (caso for um semideus grego) ou latim (caso seja um semideus romano).

Alinhamento: Os romanos tendem a ser mais legais, e os gregos tendem a ser mais caóticos.

Meio-Sangue: Se alguma habilidade ou magia do seu *Poder Interior* requer uma habilidade de conjuração, use-a da sua classe de conjuração, caso não tenha uma classe de conjuração, use sua Constituição como modificador.

SÁTIRO/FAUNO

Sátiro é uma criatura mitológica grega (fauno, na mitologia romana) que é caracterizada por ser um ser humano com chifres (dependendo da idade) da cintura pra cima e ter pernas de bode (com cascos e tudo) da cintura pra baixo. Se é dito que os sátiros se desenvolvem e envelhecem no dobro do tempo de um ser humano.
Sátiros são escolhidos para trazer semideuses para ao acampamento meio-sangue, tentando trazer o máximo de semideuses para uma área segura onde não podem ser caçados.
Eles também usam disfarces, como pés falsos e chapéus pois a névoa nem sempre funciona para esconder as características de um sátiro.

HABILIDADES DA RAÇA

+2 Em Três Atributos Diferentes.

Estrutura de Sátiro. Seu deslocamento é 12m (em vez de 9m). E não tem penalidade em terrenos difíceis naturais. *(bodes haha)*

Sentidos da Natureza. Você recebe visão na penumbra e +2 em Misticismo e Percepção.

Empatia Selvagem. Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores de animais. Caso receba esta habilidade novamente, recebe +2 em Adestramento.

Disfarces. A névoa não te protege a olhos de humanos comuns, você precisa se camuflar se não quiser chamar atenção.

Linguagens: Você fala comum. e grego antigo (caso for um sátiro) ou latim (caso seja um fauno).

Filho de Urano. Você é um deus menor criado após o sangue de Urano cair em solo fértil. Igual deuses, você não pode morrer, mas se transforma em um estado mais fraco de si mesmo, como uma planta.

CENTAURO

Os centauros têm o torso e a cabeça de um homem e o corpo de um cavalo. Eles também são grandes curandeiros e arqueiros, como os filhos de apolo. Centauros são descendentes de Centaurus, filho de Ixion e Nephele. Centaurus os trouxe à existência acasalando com as éguas Magnesianas.
Os centauros são mais conhecidos por sua luta com os Lápitas - uma tribo civilizada da Tessália, causada por sua tentativa de levar Hippodamia e o resto das mulheres Lápitas no dia de seu casamento com Pirithous, rei dos Lápitas e filho de Ixion. Essa luta ficou conhecida como Centauromaquia.

HABILIDADES DA RAÇA

+4 Força ou Destreza, +2 Sabedoria, -2 Inteligência.

Tamanho Grande. Embora tenham uma metade humana, por sua estrutura poderosa, centauros são considerados criaturas Grandes (-1 nas Jogadas De Ataque, -1 em sua Classe De Armadura, -4 em testes de Furtividade, precisam usar armas maiores e recebem +4 em testes de manobra contra oponentes Médios).

Estrutura de Centauro. Seu deslocamento é de 12 metros.

Vida Selvagem. Você é proficiente em cura e não precisa de kit médico para realizar testes.

Cascos. Centauros têm uma arma natural de cascos (dano 1d6, esmagamento). Um centauro pode atacar com cascos e armas na mesma rodada, mas sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

+4 em testes de Sobrevivência. Para Centauros, a vida nos ermos é simples.

Medo de Altura. Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m (ou se estiver a até 3m de uma queda desta altura), um centauro sofre –4 em suas jogadas e testes. Ele também não pode realizar nenhuma ação que dependa de concentração, como lançar magias.

Linguagens: Você fala comum e a linguagem selvagem.

NINFA

Como os sátiros, as ninfas surgiram quando o sangue de Urano se derramou em solo fértil depois que ele foi assassinado por seu próprio filho Cronos. Originalmente, havia nove deles, liderados por Hagno. Juntamente com os Meliai e Amaltheia, eles estavam entre os seres que ajudaram Rhea a proteger e criar um bebê Zeus.

As ninfas são as principais responsáveis pelas plantas e animais dentro de seus próprios domínios e estavam intimamente associadas aos deuses da natureza, como Zeus, Poseidon, Deméter, Ártemis, Dionísio e Pan. Eles moram em montanhas e bosques, em nascentes e rios, em árvores, vales ou em grutas frescas.

Eles são frequentemente perseguidos por deuses ou sátiros doentes de amor por sua beleza.

HABILIDADES DA RAÇA

Sabedoria +4, Destreza +2, Força –2.

Amiga das Plantas. Você pode lançar a magia Controlar Plantas (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Empatia Selvagem. Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores de animais. Caso receba esta habilidade novamente, recebe +2 em Adestramento.

Tipo de Ninfa. Existem diferentes ninfas no mundo, e cada uma das muitas subespécies tem seu próprio nome e aparência dependendo do que protegem (por exemplo, as náiades são ninfas que protegem as fontes de água doce, com os Limnatides governando especificamente os lagos). Escolha um poder abaixo conforme o tipo de ninfa que você quer ser:

Armadura da Natureza (Ninfa da Árvore, (Dríades, Anthousai)). Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

Controlar nuvens (Ninfa do Ar, Harpias, Espíritos da Tempestade, Aurae ou Aurai, Nebulosa, Asteriae). Você consegue lanças a magia Tempestade: (Ação completa, alcance médio, duração cena. Esta magia só pode ser usada em ambientes abertos. A área fica sujeita a um vendaval — ataques à distância sofrem penalidade de –2, chamas são apagadas e névoas e fumaças são dissipadas em 1 rodada. Você também pode causar chuva (–2 em testes de Percepção), neve (como chuva, mais a área se torna terreno difícil) ou granizo (como chuva, mais 1 ponto de dano de impacto por rodada, no início de seus turnos). Criaturas na área recebem uma penalidade de –8m no deslocamento de voo (mínimo 1,5m).

Amiga do mar (Ninfa da Água, Oceanídeas, Nereidas, Náiades) Você pode respirar debaixo d'água e possui uma cauda que fornece deslocamento de natação 12m. Quando fora d'água, sua cauda desaparece e dá lugar a pernas (deslocamento 9m). Se permanecer mais de um dia sem contato com água, você não recupera PM com descanso até voltar para a água (ou, pelo menos, tomar um bom banho!).

DEUSES

ZEUS

Zeus é o deus grego do céu, trovão, relâmpago, realeza, honra e justiça. Ao longo da série, Zeus é mencionado como o deus mais poderoso. Ele é o rei do Olimpo, o filho mais novo dos Titãs Cronos e Réia, e o marido da deusa Hera. Sua contraparte romana é Júpiter. Seu nome, de acordo com os deuses gregos, significava vida.

Arma favorita: Azagaia. Você recebe +2 e, rolagens de dano com azagaias.

Cheiro dos Três Grandes:
Devido ao seu pai ser Zeus, um dos três grandes deuses que governam o três domínios principais, seu cheiro é forte e facilmente reconhecível por monstros, e mítico criaturas. Monstros e outras criaturas míticas saberiam de sua localização assim que você ficar dentro de um raio de 1km. Além disso, você rola com desvantagem com Furtividade verifica ao se esconder de monstros que têm a habilidade de cheirar.

Afinidade Elemental: Como Zeus é o deus do trovão dos céus e do raio, seus filhos possuem afinidade natural com este elemento, você sabe utilizar a magia Toque Chocante e Arma Mágica (Raio). Além disso pode usar sua ação de movimento e 1 PM para canalizar raios em uma arma que esteja segurando a arma causa +1d12 de dano de raio. O efeito dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

Resistência Elemental: Você possui RD 5 a danos de raio de qualquer fonte;

Cura Elemental: Ao receber dano de raio você cura PV equivalente a metade do dano sofrido daquela fonte;

Controle Elemental: No 5° nível você aprende a conjurar a magia Relâmpago.

POSEIDON

Poseidon é o deus grego do mar, tempestades, terremotos, secas, inundações e cavalos. Ele é filho dos Titãs Cronos e Rhea, bem como um dos Três Grandes. Sua contraparte romana é Netuno.

Arma favorita: Tridente. Você recebe +2 e, rolagens de dano com tridentes.

Cheiro dos Três Grandes:
Devido ao seu pai ser Poseidon, um dos três grandes deuses que governam o três domínios principais, seu cheiro é forte e facilmente reconhecível por monstros, e mítico criaturas. Monstros e outras criaturas míticas saberiam de sua localização assim que você ficar dentro de um raio de 1km. Além disso, você rola com desvantagem com Furtividade verifica ao se esconder de monstros que têm a habilidade de cheirar.

Ambiente Familiar: Você pode respirar debaixo d'água, mover-se debaixo d'água sem penalidade de movimento, e suportar a alta pressão de estar debaixo d'água.

Águas Curativas (Movimento, 1 PM): Você pode usar água para curar a si mesmo ou aos outros, curando 1d6 + modificador de Carisma de um alvo em alcance corpo a corpo incluindo você. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d6. Você e seu alvo devem estar em contato com o mesmo corpo de água para usar essa habilidade.

Hidrocinese (Livre, 1 PM): Você faz com que a água assuma formas simples de 1,5 metro e instantaneamente move até 3 metros em qualquer direção. Este movimento não tem força suficiente para causar danos.

Controle elemental: No 1° nível aprende a conjurar a magia criar elementos (Somente água). No 9° nível você aprende a conjurar Controlar Água. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

HADES

Hades é o rei do submundo e o deus grego dos mortos e das riquezas. Ele é o mais Velho dos Três Grandes, o filho primogênito de Cronos e Rhea, e o marido e tio de Perséfone. Sua contraparte romana é Plutão.

Cheiro dos Três Grandes Devido ao seu pai ser Zeus, um dos três grandes deuses que governam o três domínios principais, seu cheiro é forte e facilmente reconhecível por monstros, e mítico criaturas. Monstros e outras criaturas míticas saberiam de sua localização assim que você ficar dentro de um raio de 1km. Além disso, você rola com desvantagem com Furtividade verifica ao se esconder de monstros que têm a habilidade de cheirar.

Herdeiro do submundo. Consegue se comunicar com o mortos ao fazer oferendas que eles gostam, pode ser usado para obter informações

Viagem nas Sombras (Movimento, 1 PM) Se você estiver em um ponto com sombras, você pode viajar e emergir de outro ponto com sombras com uma distância igual à seu (Modificador de Constituição mais o nível do seu personagem) vezes 3 metros. Você pode levar mais uma pessoa gastando 1 PM a mais até o máximo de duas.

Controle Elemental. No 1° nível você aprende a conjurar Infligir Ferimentos, no 5° nível você aprende a conjurar, Toque Vampírico e Conjurar Mortos-Vivos.

Necromancia: Você consegue se comunicar com os mortos se fazer uma oferendas para eles, cave um buraco, use sangue ou comida e cante algo em grego, quem sabe você possa descobrir algo vindo dos sussurros dos mortos. Um filho de Hades que usa a magia criar mortos vivos, não precisa de corpo para conjura-la, os mortos saem do chão. Também tem vantagens para usar controlar mortos vivos.

Herdeiro do Submundo: Você sente a aura de vida dos outros seres, e comsegue sentir quando essas pessoas estao prestes a morrer

ARES

Ares é o deus grego da guerra. Ele é um dos Doze Olimpianos, filho de Zeus e Hera, rei e rainha dos deuses, e sua contraparte romana é Marte. Os filhos do deus da guerra trazem terror e estratégico para os campos de batalha, sendo brutais com a forca, ou com sua experiência em guerra.

Proficiências: Guerra, Vontade e +2 em testes de resistência de vontade. Tambem podem usar todas as artes marciais.

Sanguinário: A partir do nível 2, Testes de ataque tem bônus de +2. Para cada criatura que morrer pelas mãos de um filho de ares, o bônus aumenta em +1, com duração de uma cena e limite de 10 de bônus.

Nascido para a batalha: Filhos de ares naturalmente nascem com +1 na AC, e no nível 5, 10, 15 e 20 ganham +2. Eles também conseguem construir uma arma improvisada se passar 2 horas procurando materiais (gravetos, pedras, etc, seja criativo!)

ATENA

A deusa da inteligência, sua mãe e protetora. Filhos de tal deusa são temidos por sua inteligência, não somente por estratégias de batalha, mas sim para escapar de situações perigosas e proteger os que amam.

Proficiências: Conhecimento e guerra e +2 em testes de resistência de vontade. Também podem usar todas as artes marciais.

Protetores: Os filhos de Atena tem proficiência em todos os escudos e armas marciais e também tem proficiência em Conhecimento

Conhecimento Divino: A partir do 1 nível, filhos de Atena conseguem como uma ação livre usar uma carga de Conhecimento Divino para fazer uma dessas ações:

Táticas- Se a criatura for um monstro, consegue descobrir comportamentos, e fraquezas. Com um teste de inteligência (CD 15 mas modificável pelo mestre) também consegue descobrir um ponto fraco da criatura, qualquer ataque feito nesse ponto ganha +2 em testes de ataque.

Lider: A partir do 5º nível, o Filho de Atena pode usar seu conhecimento divino para ajudar seus aliados a combater a influência corruptora de outras criaturas. Aliados a até 18 metros do Filho de Atena ganham +1 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades da criatura afetada. Se o Filho de Atena for bem-sucedido em seu teste de Inteligência por 12 ou mais, esse bônus aumenta para +2.

Escudo Intelectual: A partir do 14º nível, um Filho de Atena pode preparar melhor seus aliados para os ataques da criatura afetada, tornando mais difícil para a criatura acertar golpes e causar dano com sucesso. Aliados a até 9 metros do Filho de Atena ganham +4 de bônus de na CA que se aplica apenas a ataques da criatura afetada. Se o Filho de Atena for bem-sucedido em seu teste de Inteligência por 10 ou mais, esse bônus aumenta para +2. Se o Filho de Atena for bem-sucedido em seu teste de Inteligência por 20 ou mais, esse bônus aumenta para +4.

APOLO

O deus Apolo é um dos deuses gregos representados como a divindade solar. Ele é filho de Zeus com Leto e irmão gêmeo de Ártemis. A mitologia o aponta também como figura divina das artes, poesia, música e cura mas seus filhos são conhecidos por ser ótimos em Arco e flecha e combate a distância.

Pericias treinadas: Atuação e pontaria.

Boa pontaria: filhos de Apolo tem proficiência em todos os Arcos e Bestas, e também a 3 instrumentos musicais diferentes.

Artistas: Como filho de Apolo, você pode cantar/performar a partir do 2 nível você escolher duas opções entre Fascinar, Inspirar competência e Melodia revigorante mesmo não sendo um bardo. Caso for um bardo, a duração dessas mesmas são dobradas. Flecha de Luz: No 2º nível, um Filho de Apolo pode conjurar uma flecha de luz solar à vontade, que ele pode disparar para devastar seus inimigos. Como uma ação padrão, o Filho de Apolo pode disparar esta flecha, como um ataque de toque à distância com alcance de 30 metros e sem incremento de alcance. Afeta um único alvo e não permite teste de resistência. Causa [1d6+Carisma] de dano no 2º nível. A cada nível par depois disso, seu dano aumenta em 1d6 se você gastar 1pm.

Sol Reluzente: A partir do 3 Nível, se um filho de Apolo estiver embaixo do sol e entrar em contato com sua pele, pode usar o feitiço Cegueira/Surdes (porem somente com o efeito de cegueira) pelo grande brilho refletido em seu corpo.

HECATE

Hécate é a deusa grega da magia, da Névoa, da encruzilhada, da necromancia, da noite e da lua. Ela é uma Titã da terceira geração, filha de Asteria e Perses, e serve a deusa Perséfone como sua assistente e ministra. Sua contraparte romana é Trivia.

Pericias treinadas: religião, conhecimento

Ritualista: Se você encontrar uma encruzilhada, consegue fazer uma oferenda a Hecate com valor mínimo de 5 Drachmas de Ouros, concedendo um dos dois bônus para você e aliados em alcance curto:

Camuflada pelas sombras: Se estiver sob a luz da lua, sua AC é aumentada em 2.

Protegida pela lua: Se estiver de noite, seus testes de resistência tem vantagens.

Esses rituais tem efeito que duram 1 dia.

Grisha: Quando você joga uma magia que causa dano, você pode gastar 2pm e ter um dado de dano adicional.

Familiar Sombrio: Você consegue criar um vínculo com um corvo ou um lobo (que possui as mesmas características do gato na lista de familiares), você e seu familiar podem se comunicar telepaticamente a até 1km. Seu familiar obedece suas ordens, mas sua baixa inteligência pode limitar o que ele consegue fazer. Se o familiar morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia inteiro e 100 TO em ingredientes.

Manipular a névoa: 1 vez por dia e por 1pm, você pode manipular a névoa e fazer com que algo que esteja sendo camuflado a olhos humanos, seja visto normalmente por qualquer ser.

AFRODITE

A deusa da Beleza e do Amor tem uma presença grandiosa e que prende o olhar de qualquer criatura, fazendo seus filhos serem ótimos suportes ou distrações no cambo de batalha.

Pericias treinadas: Atuação, Enganação

Presença: Uma criança de Afrodite consegue invocar a beleza divina e interna para ajudar em batalha. A partir do 1 nível, consegue usar 1 carga + bônus de carisma para somar seu bônus de carisma na sua AC como reação. As cargas são recuperadas por um descanso longo

Afinidade com encantamentos: Quando algum alvo é afetado por Enfeitiçar Pessoa, Enfeitiçar Animal, Comandar, Amor Incontestável do Mago, os testes de resistência que o alvo faz é feito com desvantagem.

Naturalmente Atraentes: Aprende naturalmente Enfeitiçar pessoa no nível 1, e Galã quando desbloqueia o segundo círculo de magia.

HEFESTO

É o deus grego de forjas, fogo, tecnologia, engenhosidade, artesãos, escultores, vulcões, metais, metalurgia, ferreiros. Seus símbolos são o machado, uma bigorna, um par de pinças, martelo e fogo. Sua contraparte romana é Vulcano.

Perícias treinadas: Filhos de Hefesto tem proficiência em Ladinagem e Ofício.

Criado na Forja: Filhos de Hefesto possuem resistência 5 a dano de fogo, e recebem +5 no nivel 8, 14 e 20.

Acostumado com bigorna: Filhos de Hefesto tem proficiência em martelos e podem gastar 1pm para causar 1d6 de dano a mais, e aumenta 1d6 e 1pm necessário nos níveis 6, 12, 16, 20.

Criador nato: Consegue criar itens mesmo não sendo artificier, e se for, cria com desconto de 20%. Também consegue fazer um Companheiro autônomo a partir do 4 nível, mas pagando o dobro para melhorias se não for artificier, e se for, melhorias custam 20% a menos.

Artiricier natural: Se for artificier, pode gastar 2pm para todos os custos de fabricação e melhorias serem diminuídos em 20%. Não acumulando com Criador nato.

Forjador de Espadas: A partir do nível 8, consegue banhar armas com Ferro Estígio, assim como Bronze Celestial e Ouro Imperial

Para fabricar, é preciso 2d6+1 dias, não importando seu valor. Esse tempo se reduz para 1d10+1 dias no 10° nível, 1d8+1 no 14° nível, 1d6+1 no 18° nível e 1d4+1 no 20° nível.. Precisa possuir o minério/barra e o preço da produção é metade do valor da compra pronta.

HERMES

Chamado de Mercúrio pelos romanos, Hermes era filho de Zeus e da ninfa Maia, filha do gigante Atlas. Deus da velocidade e do comércio, Hermes protegia os viajantes, mágicos e adivinhos

Perícias treinadas: Acrobacia, enganação.

Velocidade: Filhos de Hermes conseguem usar a magia Velocidade no nível 3 como ação bônus caso gastem 1pm (e a mana da magia) caso estejam usando um Tênis Alado (Os jogadores conseguem comprar na loja de itens mágicos do acampamento e é uso exclusivo de hermes) O tênis pode ser destruído caso um monstro foque ele, e o efeito se dissipa.

Mercador: Você tem aptidão para o comércio, ao vender itens consegue 20% de lucro a mais e possui 20% de desconto ao comprar itens também.

Também podem criar uma lojinha temporária que dura de 1 dia+ bônus de carisma. E rolar 1d12 para saber quantas pessoas visitarão a loja, os itens vendidos tem bônus de 40% de lucro se for feito dessa forma.

DEMÉTER

Deméter é a deusa grega da agricultura, e presidiu a colheita, os grãos, a fertilidade da terra e as estações. A contraparte romana de Deméter é Ceres.

Perícias Treinadas: Cura, Adestrar Animais

Tapocinese: Com uma ação, tem a habilidade de fazer as plantas apodrecerem e decairem caso gaste 1pm.

Transfiguração: duas vezes por dia, você pode transformar, alterar ou transmutar objetos ou seres pequenos, gaste 1pm para poder usar.

Fertilidade: Um filho de Deméter tem controle total na fertilidade de plantas e também podem gastar 1pm para invocar 1 vez por dia, um arbusto que floresce 10 frutinhas que curam 2 pontos de vida cada as frutinhas duram 12 horas antes de apodrecer.

Filha da natureza: quando usa uma habilidade ou magia de cura (não funciona com o arbusto de fertilidade), o dado da cura aumenta em 1. Quando usa adestrar animais, pode gastar 1pm para possuir vantagem. Filhos de Demeter também aprendem naturalmente "caminhos da natureza"

DIONÍSIO

Dionísio, também conhecido como Sr. D, é o deus grego da colheita da uva, do vinho, da loucura, das festas, do êxtase religioso e do teatro. Ele também atua como diretor do Acampamento Meio-Sangue, tendo sido colocado lá por seu pai Zeus como punição por perseguir uma ninfa fora dos limites. Sua contraparte romana é Baco.

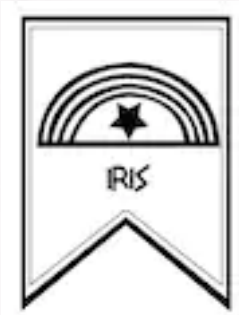
Pericias treinadas: Jogatina, Fortitude

Videiras Brutais: Um filho de Dionisio consegue invocar videiras brutais num raio de 6m uma vez por dia e por 2pm, que causam 1d6 de dano para cada alvo e os prendem caso falham em testes de Reflexos, se falhar, precisa usar uma ação completa para sair. Essa habilidade pode ser usada 1 vez a mais quando atinge os níveis 8, 16, 20.

Manipulacao da Loucura: A magia "causar medo" pode ser usada 2 vezes por dia e por 2pm, filhos de Dionisio que causam o efeito apavorado ou assustado conseguem acabar com esses efeitos no momento que quiserem. Caso seja afetado por um desses efeitos, pode fazer um teste de resistência a mais.

Álcoolcinese: 1 vez por dia e por 1pm, consegue transformar qualquer objeto pequeno em algo relacionado ao vinho, e também é imune a qualquer quantia de álcool

ÍRIS



Íris e a deusa grega do arco-íris e a mensageira dos deuses, ela ocasionalmente também entrega mensagens de semideuses.

Photomancia: Como uma ação livre e 1pm consegue criar um arco íris caso possuir um cantil de água ou fonte de agua próxima.

Piromancia: No nível 2, se um arco-íris estiver em até 9 metros de você, a habilidade pode ser ativa 1 vezes + seu bônus de sabedoria. Ativando a habilidade e com o uso de movimentos das mãos, você consegue jogar uma dessas magias:

Uma onda de fogo multicolorido que atinge a criatura, causando 1d6 de dano no contato e 1d6 cada turno, caso o alvo não gaste uma ação completa para se apagar.

Uma parte do arco íris parte até a sua mão e você consegue usar a magia "Esfera Flamejante"

Você consegue explodir seu arco-íris e usar a magia "Cegueira/Surdez" livremente

Miragem: Você consegue usar a magia "Imagem Menor", criando ilusões a partir do seu arco íris 1 vez por dia e por 2pm.

Mensageira: você pode usar "Mensagem: o alvo recebe uma mensagem sua de até 25 palavras. Vocês devem ter um idioma em comum para o alvo poder entendê-lo" 1 vez por dia e gastar 1pm.

HÍPINOS

É o deus do sono, Seus filhos eram pessoas muito tranquilas e desligadas, de tão tranquilas muitas vezes possuíam poucos amigos, pelo fato de não conversarem muito com os outros. Dotados de uma incrível inteligência os filhos de Hipnos eram pessoas muito divertidas quando conhecidas bem. Costumam ler muitos livros e dormir muito, afinal eram filhos do deus do Sono.

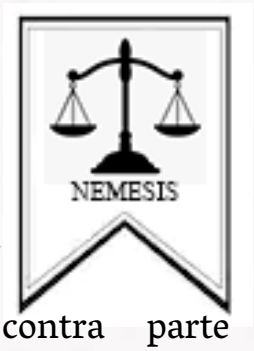
Absorção Mental: O filho de Hipnos consegue ler a mente de uma criatura involuntariamente ao ter contato físico, faça um teste de Intuição (DT 10 para criaturas com consenso, DT 15 para criaturas involuntárias), caso passa, consegue saber o que o alvo pensou nos ultimos 10 segundos.

Sono Dimensional: Filhos de Hypnos dormem tendo visão do ambiente melhor do que como se estivesse acordado, ouvindo e tendo visão de tudo ao seu redor numa área de 32m.

Mente afiada: Você consegue gastar 1om para seus testes de vontade tem bônus de +2. Isso aumenta +2 nos níveis 8, 16, 20

Pesadelos: O seu personagem tem a habilidade de invocar os piores pesadelos na mente do alvo involuntariamente 1 vez por dia por 1pm, causando 1d6 de dano mental e ficando desprevenido caso falhe no teste de Vontade. A dano aumenta 1d6 e 1pm nos níveis 8, 14, 18.

NÊMESIS



Nemesis é a deusa grega do equilíbrio, da retribuição, da vingança. A sua contra parte Romana também é chamada de Nemesis, já que vingança é universal.

Bônus de Perícia: Furtividade e Iniciativa

Vingança: Se um aliado for derrubado em combate, você consegue +2 nos bônus de ataque, e 1d6 de dano a mais somente até seu companheiro estiver desacordado. Essa habilidade aumenta mais +2 bônus de ataque e 1d6 de dano nos níveis 10, 16, 20

Contratos com o destino: Você pode fazer contratos pequenos com outras pessoas. Se algum termo do contrato for quebrado, a pessoa que quebrou toma 2d12 de dano, se o dano for suficiente para a pessoa morrer, ela fica desacordada invés. Essa habilidade aumenta 1d12 a mais nos níveis 8, 14, 18.

NÃO ESCOLHIDO

Você pode escolher começar como um semideus não reivindicado, seu Mestre decidirá então quem é seu Pai/mãe baseado na escolha de perícia que você escolher e sua história de fundo sobre o nascimento. Você manterá a melhoria no valor da perícia porém não ganhará novamente quando seu deus o reivindicar.

Perícias treinadas: Duas perícias diferentes de sua escolha.

OUTROS DEUSES

Existem vários outros deuses que não foram adaptados ainda, como por exemplo Hebe, Tique, Éolo, Jano, Melinoe, Tanatos, e muitos outros. Para não estender gigantescamente esse pdf e a adaptação, trouxemos apenas os ''principais'', mas isso não quer dizer que você não pode ser filho de outros deuses, apenas converse com seu mestre e pense no que encaixaria :)

EQUIPAMENTOS

Monstros são afetados muito pouco por armas de material mundano, coisas como ferro, aço, etc causam somente arranhões nas criaturas. É aí onde as armas banhadas em Bronze Celestial, Ouro Imperial ou Ferro Estígio entram, as laminas que usam tais aprimoramentos conseguem ferir monstros facilmente, ignorando a resistência que tinham em metais mundanos.

Quando missões ou treinamentos avançados entram em cena, a loja de equipamentos mágicos é o lugar onde se deve visitar.

ARMAS

As armas disponíveis para uso, com exceção das armas de fogo que não podem ser usadas, são todas da área de equipamentos do livro de jogador do Tormenta20.

Só não se esqueça que caso algo for muito medieval e não encaixar muito bem com o século atual da campanha, você pode adaptar!

Flechas de Prata

Bronze celestial.
Bronze celestial é um dos materiais que consegue ferir normalmente monstros, uma arma de bronze celestial não conta no limite do gasto para aprimoramentos, porém não pode ser afetada pelos Materiais Especiais

Efeitos exclusivos para armas de bronze celestial:
Automaticamente camuflado das percepções mortais através da Névoa; danifica criaturas míticas e semideuses, mas deixa os mortais intocados; brilha fracamente.

Ouro Imperial
Ouro imperial é um dos materiais que consegue ferir normalmente monstros, uma arma de Ouro imperial não conta no limite do gasto para aprimoramentos, porém não pode ser afetada pelos Materiais Especiais Efeitos exclusivos para armas de bronze celestial:

Efeitos exclusivos para armas de bronze celestial: Automaticamente camuflado das percepções mortais pela Névoa; danifica criaturas míticas e semideuses, mas deixa os mortais intocados; excelente condutor de eletricidade; causa dano extra aos espíritos do vento; explode violentamente quando quebrado/dividido; brilha fracamente.

Ferro estígio

Ferro estígio é um dos materiais que consegue ferir normalmente monstros, não pode ser afetada pelos Materiais Especiais. Esse material oferece um status a mais com mortos-vivos. Além de ser capaz de ferir normalmente espectros e fantasmas você recebe +2 em testes de diplomacia e intimidação contra mortos vivos e pode gastar 3 PM para causar Efeito dos mortos nos alvos.

Efeito dos mortos: Uma criatura alvo de Efeito dos mortos deve fazer um teste de Fortitude (CD 10+metade do dano do ataque), caso não passe fica vulnerável. Caso seja alvo do efeito uma segunda vez fica Exausto.

Espada de Ouro Imperial

Prata

Um metal capaz de ser eficas contra Licantropia, mas outros monstros ainda possuem resistência. Embora a prata não seja considerada um metal mágico, ela é considerada sagrada para Ártemis (e usada pelos Caçadores de Ártemis).

Efeitos exclusivos para armas de bronze celestial:

A resistência de um monstro a qualquer metal mundano é 10, porém para para Prata é 5.

É a única arma conhecida capaz de ferir lobisomens.

PREÇO

Prata: 1 drachmas (por flecha), 2 drachmas (arma leve), 3 drachmas (arma grande).

Bronze Celestial: 2 drachmas (por flechas), 5 drachmas (arma leve), 6 drachmas (arma grande).

Ouro Imperial: 4 drachmas (por flecha) 8 drachmas (arma leve) 9 drachmas (arma grande).

Ferro Estígio: 10 drachmas (por flecha) 20 drachmas (arma leve) 25 drachmas (arma grande).

EXTRAS

Ouro Imperial é um metal abençoado usado por semideuses romanos e legados no Acampamento Júpiter. É forjado em seu templo sagrado. O Ouro Imperial é bastante raro, pois foi consagrado na Roma Antiga. O metal é especificamente mortal para monstros, imortais e seus descendentes mas não afeta mortais. Também parece ser extremamente prejudicial para monstros baseados no vento (causando 1½ vezes o dano normal). Quando armas feitas de Ouro Imperial são quebradas, partidas ou estilhaçadas, elas liberam uma enorme descarga de energia que causa 1d8 de dano para todos numa área de 6 metros. Teste de reflexo pode diminuir o dano em metade, o dano aumenta 1d8 no nível 10, 15, 20. Artefatos e armas compostos principalmente de Ouro Imperial são conhecidos por emitir um leve brilho dourado, dando iluminação sombria a 3 metros e impondo uma penalidade de -5 em testes de Furtividade enquanto sacados.

Bronze Celestial é extraído pelos ciclopes no Monte Olimpo. O minério é moldado pela têmpera do metal nos incêndios do Monte Etna e pelo resfriamento no rio Lethe. O metal é mortal para criaturas míticas, incluindo monstros, deuses, titãs e semideuses. A essência dos monstros mortos por armas de Bronze Celestial retorna ao poço sem fundo do Tártaro, onde eles se reformam ao longo de um período de tempo, variando de dias a séculos. No entanto, Bronze Celestial não tem efeito em criaturas puramente mortais, passando direto por seus corpos e até mesmo por suas roupas. Artefatos e armas compostas principalmente de Bronze Celestial emitem um leve brilho cor de bronze, dando iluminação sombria a 1,5 metros e impondo uma penalidade de -3 em testes de Esconder-se enquanto sacado.

Anaklusmos, espada de Bronze Celestial

Ferro Estígio como o Bronze Celestial e o Ouro Imperial, é um metal mágico capaz de destruir monstros e ferir deuses, Titãs e gigantes; mas, ao contrário do Ouro Imperial e do Bronze Celestial, pode prejudicar imortais e mortais. Os monstros parecem ter ainda mais medo dele do que outros metais mágicos, porque as armas feitas de Ferro Estígio absorvem a essência do monstro na lâmina, o que os impede de voltar ao Tártaro para se reformar. O Ferro Estígio também parece ter um efeito significativo sobre fantasmas e criaturas do submundo: qualquer pessoa cuja ascendência inclua uma divindade ctônica *(por exemplo, Hades/Plutão, Hécate, Melinoe, Hermes Psychopompos, etc.)* pode usar uma arma ou objeto feito principalmente de Ferro Estígio para expulsar ou repreender mortos-vivos uma vez por dia. O Ferro Estígio é extraído e forjado no Submundo e resfriado no Rio Styx, produzindo uma lâmina quase indestrutível. Geralmente, apenas as divindades do Submundo e seus filhos semideuses são capazes de empunhar armas de Ferro Estígio, mas outros seres poderosos são conhecidos por usa-las.

ITENS MÁGICOS

No cenário de Percy Jackson e Heróis do Olimpo, itens mágicos são incomuns e poderosos. Um único item mágico pode mudar o curso de uma aventura inteira. Por exemplo, a maioria dos personagens tem somente um item mágico, geralmente uma arma ou peça de armadura, e outros itens talvez possam ser fornecidos pelo Mestre temporariamente.

Boné de Beisebol da Invisibilidade

Um boné de beisebol azul com o monograma do New York Yankees que, quando usado, torna o usuário e qualquer coisa que ele esteja usando ou segurando invisível até que o boné seja removido. Embora tenha sido um presente de Athena para sua filha Annabeth Chase, este chapéu de tamanho único pode ser usado por qualquer humano (mas não se sabe se ele crescerá ou encolherá para caber em criaturas maiores ou menores).

Boné da Yankees da Invisibilidade

Escudo Aegis

Um objeto peculiar que assusta qualquer um, monstro ou semideus. Dado a Thalia Grace por seu pai, esse escudo é uma superfície circular de bronze celestial com a imagem do rosto da Medusa prensado no metal. Aegis: Este bracelete de charme de aparência simples, quando é tocado e a palavra de comando é falada em voz alta enquanto está sendo usado, transforma-se em um pesado escudo de aço com **+5 de bônus de CA.**

Uma vez por cena, o portador da égide pode gastar **3pm conjurar a magia *Medo*.**

IVLIVS

Esse nome estranho nada mais é do que a identidade de um dos objetos mágicos mais legais da saga Heróis do Olimpo.

É uma moeda de Ouro Imperial que tem a capacidade de se transformar em dois tipos de armas diferentes. Ao ser lançada para o alto e cair na posição de “cara” a moeda torna-se uma espada de lâmina dupla, ao cair na posição “coroa” ela se transforma em uma lança. Uma curiosidade interessante é que o nome da moeda se escreve Ivlivs, mas lê-se Julius, pois no alfabeto romano as letras “U” e “J” não existem, elas são substituídas por “V” e “I” respectivamente.

A Espada tem os mesmos status de uma Espada Bastarda, porém com um bônus +3 para ataques.

A Lança tem os mesmos status de um Pique, porém com +3 para ataques, 19 margem crítico e x3.

Contra Corrente (Anaklusmos)

A espada de Percy Jackson e, provavelmente, o item mais simbólico da saga Percy Jackson e os olimpianos. Anaklusmos, nome grego da espada Contra Corrente, é uma espada de bronze celestial com lâmina dupla. A espada pertenceu ao herói Hércules, criada a partir do prendedor de cabelo de Zoë Doce Amarga. Tem o poder de se disfarçar, tomando a forma de uma caneta e de sempre reaparecer em um dos bolsos de Percy, caso seja perdida. Anaklusmos certamente é um dos objetos favoritos de qualquer fã das aventuras de Percy Jackson e seus amigos semideuses.

A espada possui status da Espada Bastarda e tem **+2 em acerto**.

MERCADOR

Se o mestre optar, os equipamentos, armaduras, suplementos, poções, itens mágicos e todo tipo de item que pode ser comprados pelo jogador, podem estar no mercador do Acampamento Meio-Sangue, preferencialmente o mestre pode criar um NPC para ser o vendedor e interagir com os jogadores.

O mercador também pode ser o responsável pela troca de dólares em Drachmas de ouro

Já os itens mágicos, podem ser encontrados em missões, comprados ou várias outras formas, a partir da criatividade dos mestres e jogadores, e também do balanceamento da mesa.

MONSTROS

ORIGEM

Monstros são considerados ramificações de deuses (já que muitos deles são descendentes ou relacionados a eles) ou seres amaldiçoados que aterrorizam, lutam e muitas vezes matam semideuses e heróis. Eles são nascidos do caos e da barbárie que sempre existiram sob a civilização ocidental. Isso significa que eles são entidades puramente abstratas.

MORTE

Os monstros simplesmente se reformarão no Tártaro e voltarão sempre que suas formas físicas forem destruídas. Um exemplo é quando Percy Jackson mata o Minotauro em seu primeiro dia percebendo que ele é meio-sangue. Quatro anos depois, ele vê o Minotauro novamente no Exército Titã de Cronos. Isso prova ser uma provação para os heróis, pois depois que um monstro é morto, ele pode reaparecer e atacar novamente, em qualquer período de tempo entre semanas e centenas de anos. No entanto, nem todo monstro quando morto vai para o Tártaro. Quando mortos, eles geralmente se transformam em pó dourado, vapor amarelo ou se desfazem em cinzas, embora os dragões do sol de Medeia simplesmente tenham permanecido como cadáveres decapitados.

Os monstros geralmente são servos do mal e causam problemas para o Olimpo. Normalmente, como eles não podem ferir os deuses diretamente, eles vão atrás de seus filho. Monstros tem redução 10 para danos causados com armas de material mundano.

CÃO DO INFERNO ND 4

Peludos, enormes e de olhos rubros, os cães infernais estereotipam o Mundo Inferior. São extremamente vorazes e violentos — só não apresentam ameaça a descendentes de Hades — e indomesticáveis. Quintus, personalidade homônima de Dédalo, foi o único capaz de adotar um cão infernal — Srta. O'Leary, que simpatiza, posteriormente, com Percy Jackson e o auxilia no combate a Gaia. São capazes de viajar nas sombras, assim como parte dos filhos de Hades.

Iniciativa +7, **Percepção** +4, faro, visão no escuro

Defesa 21, **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +7, imunidade a fogo, redução de dano 10/mágico, vulnerabilidade a frio

Pontos de Vida 120
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +16 (2d6+6 mais 2d8 de fo- Mordida go).

Sopro (padrão) O cão do inferno cospe fogo em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 4d6+6 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz à metade). Recarga (movimento)

For 6, **Des** 4, **Con** 4, **Int** -1, **Sab** 1, **Car** –2

Perícias Atletismo +9.

Tesouro 1d6 doses de essência abissal (CD 18 para extrair).

Tobby, o cão do inferno que foi avistado por um dos semideuses próximo ao acampamento

GATO ESQUELETO ND 1/2

Originados de um erro de cálculo do titã Atlas, os gatos esqueletos são levemente maiores que os domésticos, e sua forma tremeluz sob qualquer incidência de luz, tornando visíveis seus ossos magricelas nesse intervalo de tempo. Para corrigir seu erro — *estava, na realidade, tentando convocar guerreiros esqueletos* — mandou que todos os felinos fossem mortos. Assim ocorreu, mas eles retornaram à vida enquanto as Portas da Morte estavam abertas.

Iniciativa +5, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +1
Pontos de Vida 14
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d6+4).
Derrubar (livre) Se o gato acerta um ataque de mordida, pode se jogar no alvo ou ir embaixo das pernas para fazer a manobra derrubar (teste +7).

For 2, **Des** 4, **Con** 3, **Int** 3, **Sab** -4, **Car** –2

Perícias Sobrevivência +6 Furtividade +2.

Tesouro Nenhum.

BONUS

As seguintes criaturas já tem fichas no livro do Tormenta20 ou parecidas: **Hidra**, **Grifo**, **Medusa** (cultista de sszzaas), **Mantícora**, em atualizações futuras, a prioridade irá para criaturas novas.

REGRAS OPCIONAIS

Algumas regras opcionais que o mestre pode colocar na campanha de acordo com suas preferências e também dependendo do balanceamento que quiser em seu jogo.

Deuses como Religião e Devoção

Ao invés de tratar os Deuses como uma sub-raça durante a criação do seu personagem, os jogadores escolhem eles como ‘’Divindades’’, igual na criação de personagens do Tormenta20 normal, escolhendo somente 2 habilidades ou 1, facilitando o balanceamento.

Devotos aos Deuses

Personagens/NPCS que não forem filhos de Deuses, conseguem 1 ou 2 habilidade a escolha se praticam a ‘’fé’’ e forem devotos de tal Deus.

Monstros recebem dano normal de metais mundanos.

Caso não gostou da ideia de monstros terem resistência 10 a metais mundanos, você pode mudar para eles tomarem normal, mas metais mágicos terem bônus de dano ou acerto além das suas habilidades.

Limite de filhos dos Três Grandes

Seguindo o canônico, um deus dos três grandes deuses já é o suficiente para atrais bastante monstros, mais de 1? *Isso com certeza atrairia encontros mortais frequentemente*. Você pode conversar com seus jogadores para decidirem se irão limitar a quantia possível na equipe, ou deixar que escolham livremente mas aumentando a dificuldade dos encontros e da campanha.

MENÇÕES HONROSAS

Lista do pessoal que está ajudando/ajudou a adaptação, seja com ideias, balanceamento ou mudanças positivas. (Caso queira seu nome removido, só pedir que será removido até a próxima atualização)

. Gabriel
. Wissolialm
. Luxwizard
. Silquelado